

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平6-173103

(43) 公開日 平成6年(1994)6月21日

(51) Int.Cl.⁵

A 4 1 D 19/00

識別記号

M

A

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数1(全4頁)

(21) 出願番号 特願平4-349835
(22) 出願日 平成4年(1992)12月1日

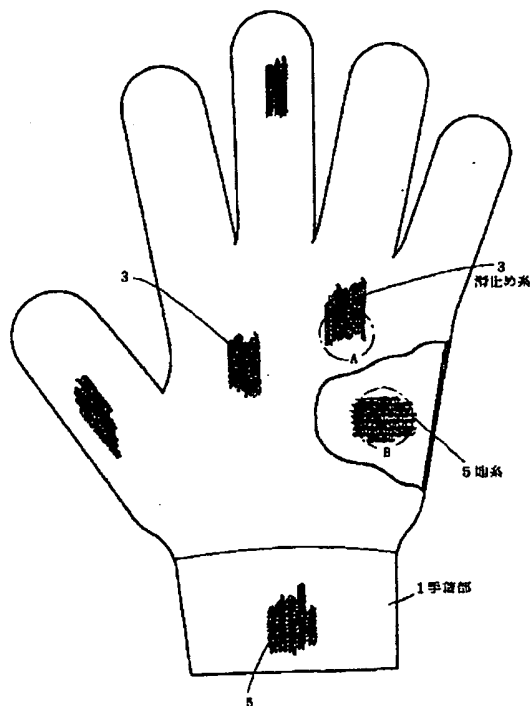
(71) 出願人 591128235
木田 博久
富山県高岡市野村1636番地の1
(72) 発明者 木田 博久
富山県高岡市野村1636番地の1
(74) 代理人 弁理士 宮田 信道

(54) 【発明の名称】 滑止め手袋

(57) 【要約】

【目的】 滑止め機能が滑止め糸を使用する編み組織によるために、二次加工が不要となり量産に適し、外面には均一にその機能が表れるために、細かな作業に適し、内面では肌触りが良好であるために、快適に着用できる滑止め手袋を提供する。

【構成】 柔軟性を有する滑止め糸3と、肌触りの良好な地糸5とを使用し、手首部1以外において、添え糸編みにより滑止め糸3を外面に編み出し、地糸5を内面に編み出した。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 柔軟性を有する滑止め糸(3)と、肌触り良好な地糸(5)とを使用し、手首部(1)以外において、添え糸編みにより滑止め糸(3)を外面に編み出し、地糸(5)を内面に編み出したことを特徴とする滑止め手袋。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】この発明は、各種作業やスポーツを行う際に、道具を安全に握るために使用する滑止め手袋に関する。

【0002】

【従来の技術】ハンマー等の道具を握る際に、手を傷めないよう保護するために普通の作業手袋を着用すると、道具が滑り投げ出される危険があって、疲れても道具を強く握っている必要があり、このようなことから、主として危険および疲れの防止のために、滑止め手袋が着用される。

【0003】従来の滑止め手袋は、機械で普通に編まれた既成の手袋に、掌当りに加工を施したもので、その種類においては、塩化ビニール樹脂の突起を散在して形成したぶつぶつ態様のものと、塩化ビニール樹脂の表面層を形成した膜態様のものと二通りが使用されていた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】従来の滑止め手袋は、上記のように手袋を編むだけでは完成しなく、いわば二次加工を施すことにより滑止め機能を備えることができるために、製造が少なくとも二段階になり、一般的に手袋の製造業者と二次加工業者との分業となるために、量産に不都合であった。

【0005】滑止め機能については、樹脂のぶつぶつまたは厚膜の形成によることから、ごわごわして柔軟性に欠けるために、快適性が要求されたり、細かな注意を要する作業や、細かな指先動作を伴う作業に使用することができなく、専らハンマーやスコップ等を大まかに扱う場合に着用が限られていた。また、同様の理由から、技を競うようなスポーツや、機動性を要するような車両の運転の使用などには好適ではなかった。

【0006】二次加工については、いずれの場合も、発泡剤等が混入された塩化ビニールのゾルを手袋の掌当りに付着させ、乾燥工程を経て加熱処理によりそれがゲル化される。そのゾルの付着手段については、ぶつぶつ態様の場合であると、多数の抜孔が列設されたスクリーンを手袋に当て、スクリーンの上から印刷される。また膜形態の場合であると、均一な塗布手段が取られる。いずれの場合も、一連の作業および作業設備のために、コスト高となることは避けられなかった。

【0007】この発明は、上記のような実情に鑑みて、機械で編むだけで滑止め機能を備えることができるために、量産に適し安価な製造が可能であり、また、滑止め

機能が滑止め糸を使用する編み組織によるために、指先に至るまで均等に柔軟性があり、細かい仕事やスポーツ、運転にも使用が適する滑止め手袋を提供することを目的とした。

【0008】

【課題を解決するための手段】上記の目的を達成するためのこの発明による滑止め手袋は、柔軟性を有する滑止め糸と、肌触りの良好な地糸とを使用し、手首部以外において、添え糸編みにより滑止め糸を外面に編み出し、地糸を内面に編み出したことを特徴とする。

【0009】

【作用】滑止め手袋を上記のように構成したから、それを製造するときには、編み機を使用しそれに滑止め糸と地糸とを供給することにより、添え糸編みがなされる。添え糸編みは、平編み又はゴム編みとしてなされ、それにより外面が滑止め糸、内面が地糸としての滑止め手袋が完成する。

【0010】滑止め機能が編み組織により、手袋の掌当りに限定されることがなく、甲当りや指先に至るまで、全面的に均等性と柔軟性をもって具備している。しかも、内面において肌触りが良好であるために、道具を握りやすく細心の動作が可能となる。

【0011】

【実施例】次に、この発明の実施例を図面に基づいて説明する。

【0012】図面は、一実施例を示したもので、その滑止め手袋は、手首部1以外の全てにおいて滑止め手段が添え糸編み(plating)により備えられ、その添え糸編みには、塩化ビニールの滑止め糸3と、綿糸の地糸5とが用いられる。

【0013】ちなみに、添え糸編みは、一般的に、色彩や光沢、太さ、撚り、繊維などが異なった二種の糸を使い、一方を表に出し、他方を裏に出すようにする公知の編み方である。この場合、二種の糸を同時に給糸して平編みかゴム編みにするが、このとき、一方を針先に近く、他方を針先から遠く、それぞれ針頭に掛かるようにする。そうすると、ノック・オーバーのとき、ニードル・ループがひっくり返るため、針先から遠いところに掛かっていた糸が表に表れ、針先に近い所に掛かっていた糸が裏に表れる。

【0014】この実施例の場合であると、平編みによる添え糸編みがなされており、外面にできるだけ滑止め糸3のみが露出するように、その滑止め糸3が二本並列に使用される(図4参照)。このように複数の滑止め糸3を使用すると、滑止め糸3が釣り糸のような素材であっても、滑止め糸3、3の間に挟まれるように地糸5が保持されるために、表には滑止め糸3のみが、裏には地糸5のみがそれぞれ全面的に表出されやすい。

【0015】図2は、滑止め手袋の外面の拡大断面図であって、これに示すように、滑止め糸3が織りなす畝7

3

が縦に走り、地糸5がときどき表面に表れる程度であって、ほぼ全面的に滑止め糸3のみからなるような平編みの表目となる。

【0016】図3は、滑止め手袋の内面の拡大断面図であって、そこには横にじくぞぐ畦状の突条9が生じている。そして、突条9、9間の溝深くに滑止め糸3が隠れているために、その滑止め糸3が肌に触れることは全くない。

【0017】なお、滑止め糸3が一本使用され、或いは、三本以上使用されてもこの発明の趣旨に反しないことはもちろん、滑止め糸3が撚糸であっても良い。撚糸の滑止め糸3としては、塩化ビニールの繊維からなるもの、撚糸に塩化ビニールを含浸または付着させたもの等を挙げることができる。

【0018】上記のように、滑止め糸3が塩化ビニール糸であるときには、丈夫であるために、滑止め手袋の耐摩耗性が良好となるが、塩化ビニール糸であるときには、特にそれが顕著となる。また、表面が円滑となるために、道具を握る場合に限らなく、指使いにおいても細かい動作が容易となる。

【0019】手首部1においては、滑止め糸3が欠除し、普通の作業用の手袋と同じく地糸5で平編みがなされるとともに、ゴム糸の編成により伸縮自在に絞られている。

【0020】

【発明の効果】以上説明したように、この発明によれば、次のような優れた効果がある。

【0021】1) 手袋を編むという工程のみにより、滑止め手袋を製造することができ、製造に従来のような非

4

常に手数の掛かるスクリーン印刷手段やコーティング手段等の二次加工を要しないために、滑止め手袋の量産に適しその安価な提供が可能となる。

【0022】2) 滑止め機能が編み組織によるために、塩化ビニール樹脂を付着させる二次加工面のような剛直性がなく、指先に至るまで全体的に均等に柔軟性があるために、彫刻等の細かい作業や、ゴルフ等の技を競うスポーツ、或いは、快適性や機動性が要求される運転等においても滑止め手袋の使用に適するようになる。また指先で細かいビス等の小物類を容易に摘むこともできる。

【0023】3) 編み組織が滑止め糸と地糸とを使用する添え編みであって、手袋の表面にのみ滑止め糸が表出するために、その滑止めの機能性が極めて高く、軽く握る程度であっても、道具を投げ出す危険を防止でき、また、内面にのみ地糸が表出するために、肌触りが良好であり、快適に着用することができる。

【0024】4) 滑止め機能が掌当りに限定されなく、全面的であることから、普通の作業手袋と同じく、表裏(掌、甲)の区別がなくなり、着用に好都合となる。

20 【図面の簡単な説明】

【図1】一部破断した滑止め手袋の平面図である。

【図2】図1のA部の拡大組織図である。

【図3】図1のB部の拡大組織図である。

【図4】編み組織における滑止め糸と地糸との関係を示す説明図である。

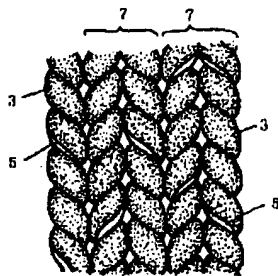
【符号の説明】

1 手首部

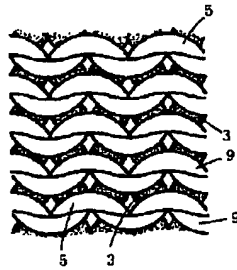
3 滑止め糸

5 地糸

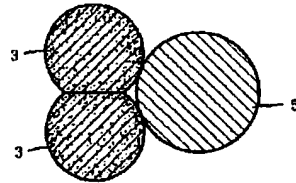
【図2】



【図3】



【図4】



【図1】

